# SPACE PANIC

UNIVERSAL




Der Dauerrenner im adp General-import

# SPACE

## Überall heißt jetzt das Motto:
## **Ab mit den Monstern ins schwarze Loch**




Kleines Standgerät
mit Dreifach-Einwurf




Table

Da hat UNIVERSAL, Japans Nr. 1 der TV-Unterhaltung, etwas Schönes angerichtet: Ein Spiel ganz ohne Weltraumraketen, Ufos, Laserkanonen!

Stattdessen tummeln sich scheinbar „harmlose" Kobolde in einem fünfstöckigen Gebäude treppauf, treppab, um die Spielerfigur zu erwischen, und werden ihrerseits vom Spieler mittels schnell gegrabener Löcher ein, zwei, drei Stockwerke tiefer und damit ins Jenseits befördert.

SPACE PANIC ist ein echter Spielspaß, der schnell vergessen läßt, daß hier nicht dauernd geschossen, sondern konzentriert mit Taktik und Technik gekämpft werden muß.

Am SPACE PANIC zeigt sich erneut das Talent der Spielemacher bei UNIVERSAL, Spiele mit ausgesprochenem Langzeiterfolg zu entwickeln:

1979 der Knüller: COSMIC MONSTERS

# PANIC

Ein neuer Trumpf von **UNIVERSAL**

Fordern Sie vom Großhandel die Testergebnisse!

**Seit Monaten hohe Durchschnittskassen an allen 50 Testplätzen**



Wandgerät mit Dreifach-Einwurf



Großes Standgerät
NEU: mit Dreifach-Einwurf

**1980** die Sensation: COSMIC ALIEN - allein in Deutschland 6000 mal verkauft.

**1981** der neue Renner: SPACE PANIC, der voll an den Erfolg von COSMIC ALIEN anschließt und ihn noch übertrifft.

Jetzt ist für Sie der Zeitpunkt gekommen, Ihr TV-Geschäft für 1981 auf Touren zu halten! Ihr Großhändler liefert Ihnen SPACE PANIC als großes und kleines Standgerät, als Table und als Wandgerät.
So sind Sie für jeden Einsatz gerüstet.




Ein Unternehmen der
GAUSELMANN AUTOMATEN
FIRMENGRUPPE

# SPACE PANIC

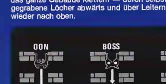
„Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein" — dieses Sprichwort gilt nicht für SPACE PANIC, denn hier geht es für den Spieler gerade darum, den aggressiven Monstern Löcher zu graben, damit sie hineinstürzen. Schnell die Öffnung wieder zustopfen — und ein Monster, ein „Don", ein „Boss" weniger sind im Spiel, dafür mehr Punkte auf dem Zähler.

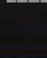
Die Spielfigur kann selbstverständlich durch das ganze Gebäude klettern — durch selbst gegrabene Löcher abwärts und über Leitern wieder nach oben.

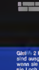
Aber Vorsicht, sobald ein Warnton ankündigt: Der Sauerstoff geht zur Neige! Die Spielfigur wird langsamer und langsamer und kann jetzt von den Monstern leichter erwischt werden.

Sind aber alle Monster ausgetrickst, bevor die Luft gänzlich ausgeht, gibt es den wohlverdienten Bonus.

SPACE PANIC — ein turbulenter Spaß auf dem Bildschirm, ein Spiel voll Witz und Tempo.







Der „ n muß 3 Stockwerke tief fallen, . .

. . der „Boss" 2 Etagen . .

. . . und jedes Monster nur 1 Stockwerk tief, um vernichtet zu sein

Glei h 2 Monster sind ausgeschaltet, wenn sie zusammen in ein Loch stürzen .

. oder wenn sie aufeinander fallen.

## Punktewertung



Monster
**100 - 800**



Boss
**300 - 1200**



Don
**800 - 2000**

